



MYSTERIUM

HANDBOEK

Inhoudsopgave

Contactgegevens	3
1. Welkom in het Mysterium	4
- 1.1 Planning en werktijden	
- 1.2 Uren doorgeven	
2. Openen Mysterium	5
- 2.1 Opstarten	
3. Ontvangst & Begeleiding	6
- 3.1 Ontvangst	
✓ Spelregels	
✓ Het verhaal	
✓ In de kamer	
- 3.2 Tijdens het spel	
✓ Controlepaneel	
✓ Noodknop	
✓ Hints	
- 3.3 Na afloop	
4. De kamer opbouwen	10
5. Afsluiten Mysterium	12
✓ Kamer	
✓ Ontvangstruimte	
6. Puzzels & Oplossingen	13
7. Wat te doen als...? (FAQ)	14
✓ De groep is te laat	
✓ Er is iets stuk	
✓ Lampen/Magneten doen het niet	
✓ De noodknop is ingedrukt	
✓ Vervelende groepen	
✓ De sleutel zit vast in de watertoren	
✓ Overige problemen/vragen	
Bijlage 1: Hints	16
✓ Engelse hints	

Contactgegevens

Escaperoom Mysterium
Oudegracht 300
5311 NX, Utrecht

Telefoonnummers:

Fieke	06-31255703
Bor	06-23066696
Anna-Maria	06-51339677

Kantoor Puur Utrecht	030-2145099
Mysterium	030-7271026

De nummers van de andere escapisten vind je de whatsappgroep

Het Mysterium bestaat sinds 2015. 1 september van dat jaar was de officiële opening.
Zowel in het Nederlands als in het Engels te spelen.
Tussen 2 en 10 personen. Meest ideale groepsgrootte is 5 à 6 personen.

1. Welkom in het Mysterium!

Dit handboek is de handleiding voor alle escapisten van escaperoom Mysterium in Utrecht. Hierin vind je alle informatie die je nodig hebt tijdens het opsluiten van gezellige vriendengroepen, ongemakkelijke schoonfamilies, dronken vrijgezellen, hyperactieve kinderen en onaangepaste collega's. Jij - de escapist - bent niet enkel daar om de deur op slot te doen en de kamer op te ruimen, maar je bent een belangrijk onderdeel in het overbrengen van de magische ervaring genaamd Mysterium. Je ontvangt de groep, brengt hen het verhaal over de bloeddorstige Cornelis Vossius en bent hun grootste supporter als zij eenmaal het spel gespeeld hebben. De groep heeft het Mysterium vaak al dagen of weken van tevoren geboekt en hebben al die tijd in spanning gezeten, dus stel ze niet teleur!

Als escapist maak jij het verschil!

1.1 Planning en werktijden

De werkplanning wordt altijd een maand vooruit gepland. Halverwege de maand ontvang je een reminder via whatsapp om je beschikbaarheid voor de volgende maand op te geven in de WhenIWork-app. Diezelfde week wordt de maandplanning rondgemaakt en weet je op welke blokken je staat ingepland. Het is de bedoeling dat je deze blokken vrijhoudt voor het Mysterium. Wanneer er shifts geboekt worden in deze blokken, verwachten we dat jij aanwezig bent. De ingeplande shifts komen ook weer in de WhenIWork-app en worden zo vaak mogelijk bijgewerkt.

Let op: het kan voorkomen dat tot één dag voor aanvang extra shifts worden bijgeboekt. Houd dit dus vrij. Bij noodgevallen (ziekte of andere verhinderingen), laat je dit zo snel mogelijk weten via de daarvoor bestemde kanalen. Ruilen van diensten mag altijd en kan geregeld worden via de Mysterium RuilZuil-app.

Als je ingeroosterd bent op een blok, zorg dan dat je 30 minuten voor aanvang aanwezig bent. Zo heb je genoeg tijd om de kamer op te starten en jezelf om te kleden. Hieronder de blokindeling met de shifts die daarbij horen:

Blok 1		Blok 2	
Shift 1	10:00 – 11:30	Shift 5	17:00 – 18:30
Shift 2	11:45 – 13:15	Shift 6	18:45 – 20:15
Shift 3	13:30 – 15:00	Shift 7	20:30 – 22:00
Shift 4	15:15 – 16:45	Shift 8	22:15 – 23:45

1.2 Uren doorgeven

Wanneer je klaar bent met je dienst, vul je een online evaluatieformulier in. De link hiervan kun je vinden in de omschrijving van de Mysterium-groepsapp. In het evaluatieformulier vul je jouw gewerkte uren in, inclusief op- en aanmerkingen over eventueel defecte of ontbrekende materialen, vragen van de groep, dingen die gebeurd zijn tijdens de shifts die belangrijk zijn om te vermelden en als mensen contante betaald hebben. Belangrijk: doe dit dus altijd direct na je shift!

Heb je aaneengesloten meerdere shifts? Dan kun je dat in één evaluatieformulier invullen. Heb je meerdere losse shifts? Vul dan apart de evaluatieformulieren in.

2. Openen Mysterium

2.1 Opstarten

Wanneer je de eerste escapist op een dag bent, moeten er verschillende zaken gebeuren, voordat het spel gespeeld kan worden. Hieronder een stappenplan om de kamer gereed te maken.

1. Zet de lamp en tv in de gang aan (schakelaar links naast de ingang) en de 3 knoppen bij de controlroom achter het gordijn (één links op de muur en twee rechts naast de computer)
3. Leeg de vochtvreter wanneer deze vol is.
4. Zorg dat de ontvangstruimte netjes is (bijvoorbeeld: alle verkleedkleden netjes in de kist, wc-papier aangevuld, en vaat opgeruimd in de kast).
5. Zorg ook dat de ontvangst buiten netjes is. Hang het bord op aan de railing en ruim eventuele rommel op.
6. Controleer de kamer. Is alles netjes en juist achtergelaten door de vorige escapist? (Zo niet, wees niet bang elkaar hier feedback over te geven...)
7. Zorg dat het slot van de grachtdeur af is en dat je weet waar het afstandsbedieninkje is om Cornelis te laten praten
8. Druk op het beeldscherm in de controlekamer op 'reset' en sluit alle magneten in de kamer (grachtdeur, spiegelkast, dekenkist, schilderijdeur, boekenkast).
9. Last but not least: trek een mooie escapistenoutfit aan. Dit draagt enorm bij aan het sfeergevoel bij binnenkomst.

3. Ontvangst & Begeleiding

3.1 Ontvangst

Zodra de groep arriveert, ben je meteen in je rol. Je ontvangt de groep in de escapistenoutfit. Laat mensen hun jassen ophangen, de tassen en telefoons opbergen in de dekenkist en wijs erop dat er in de kamer zelf geen toilet is, maar dat er nu nog gebruik van gemaakt kan worden (angstplasjes).

Wanneer de groep gereed is kun je beginnen met de uitleg.

BETALING

De meeste groepen betalen via iDeal of factuur. Een enkele groep wil het liefst contant betalen. Dit staat altijd ook in WhenIWork. Dit kunnen bijvoorbeeld ook verplaatsingskosten zijn.

Wanneer er contant betaald wordt noteer je dit op een turflijst die in het geldkistje zit. Let op: er kan alleen contant betaald worden in het Mysterium! Pinnen is dus niet mogelijk. Op de turflijst noteer je de datum en tijdstip van de shift, je eigen naam, het bedrag en waar dit geld voor was.

Geef na afloop ook in je evaluatieformulier aan hoeveel de groep heeft betaald.

SPELREGELS

Tijdens het eerste deel van je praatje, leg je de groep de spelregels uit. Dit doe je in de ruimte bij de verkleedkist. Hier kun je je eigen variatie van maken, maar de volgende drie zaken moeten duidelijk verteld worden:

- **Voorzichtigheid:** Maak duidelijk aan de groep dat voorzichtigheid belangrijk is. Men hoeft geen kracht te gebruiken om voorwerpen te openen. Vast is vast en los is los. Benoem evt. objecten waar ze sowieso niets mee moeten doen (opgezette dieren, brandblusser, verwarmingsbuizen, hangsloten e.d.). Trap geen deuren in, smijt niets op de grond en trek niets van het plafond etc.

- **De noodknop:** In de kamer is een noodknop aanwezig (spreek in enkelvoud, dat verklapt niet dat er meerdere ruimtes zijn). Maak duidelijk dat deze enkel in noodsituaties hoeft worden ingedrukt, omdat het spel stopt (alle deuren gaan direct open) zodra de knop is ingedrukt. Je kunt ook aangeven dat jij ook via een camera meekijkt, dus in geval van kleine problemen kun jij ook naar de groep komen.

- **Cryptex:** Laat de cryptex zien. Vertel de groep dat dit onderdeel is van hun eindopdracht en dat ze hier pas aan mogen draaien, wanneer zij (vrij) zeker weten wat zij moeten doen. Benadruk dat er alleen aan de letters gedraaid hoeft te worden en niet aan de zijkanten.

HET VERHAAL

Vervolgens neem je de groep mee naar de rode deur. Ga zelf in de buurt van de spiegel staan. Hier vertel je over Cornelis Vossius en zijn Genootschap van de Vos. De strekking van het verhaal is als volgt:

- **Introduceer Cornelis:** "Jullie betreden binnen enkele minuten een bijzondere ruimte, namelijk de studeerkamer van dhr. Cornelis Vossius. Cornelis was een gevreesd man hier in Utrecht in de 14^e eeuw. Hij was een alchemist en een wereldreiziger, maar bovenal was hij leider van het Genootschap van de Vos – waar ook jullie lid van kunnen worden. Voordat ik meer vertel, ga ik jullie iets geven..."

- **Doe iedere speler een handboei om.** Vertel daarbij dat zij zich niet mogen losmaken met het veiligheidspinnetje, maar dat zij de sleutels moeten vinden om zichzelf te bevrijden.

- **Vertel over de Zoektocht naar het Licht:** “Cornelis was met het Genootschap van de Vos op zoek naar het eeuwige leven, dat hij zelf het Eeuwige Licht noemde. Hij vond dit in de vorm van een levenselixer, dat hem iedere keer als hij dat dronk 100 jaar liet leven. Er hangen hier aan de muur zes vrouwen/partners van Cornelis, met wie hij dit elixer niet deelde. Sterker nog, hij had hen nodig, want het bloed van hen was het hoofdingrediënt van zijn levensdrankje. Het ging alleen mis, want Cornelis huwde recentelijk Suzanne. Wat hij niet over Suzanne wist, is dat zij een heks was. Toen Suzanne het Mysterium voor het eerst betrad, voelde zij dan ook de aanwezigheid van haar voorgangers en ze besloot Cornelis te wreken. Toen hij haar kwam halen om haar te offeren, sprak ze een vloek uit en zo verdoemde zij hen beiden tot deze werfkelder. Suzanne is opgesloten in de klok en Cornelis dwaalt nog steeds rond als geest, hier, in het Mysterium..

- **Vertel over het doel van het spel:** “Aan jullie om hen nu te bevrijden. De zielen van Suzanne en Cornelis zitten opgesloten in de cryptex en als jullie hen bevrijden, treden jullie toe tot het Genootschap van de Vos en mogen jullie de kamer verlaten.” Eventueel benoemen dat geruchten gaan dat ze zelf ook langer (eeuwig?) zullen leven als ze weten te ontsnappen en toetreden tot het genootschap van de vos.

- **Vertel over de hints:** “Cornelis/Suzanne staat aan jullie kant. Mochten jullie een aanwijzing willen tijdens het spel, mogen jullie in het midden van de kamer gaan staan en elkaars handen vastpakken. Als jullie dan driemaal de naam van Cornelis/Suzanne roepen, zal hij/zij jullie verder helpen in het spel.”

- **Zet de spiegel aan:** Zet aan het einde van je verhaal de magische spiegel (tv) aan door op het hiervoor bestemde knopje te drukken.

- **Blinddoek de mensen** en betreed de kamer in een treintje/polonaise.

IN DE KAMER

Ga in een polonaise de kamer binnen en maak mensen erop attent dat er een afstapje is. Wanneer er lange deelnemers zijn, let dan op dat ze zich niet stoten tegen de deur.

- **Zet de mensen vast:** Zorg er altijd voor dat er personen bij de windmolen en de cijferbox staan. Je mag mensen ook aan elkaar vastmaken. Zet ze niet vast aan de verwarmingsbuizen, want deze zijn hier niet voor gemaakt.

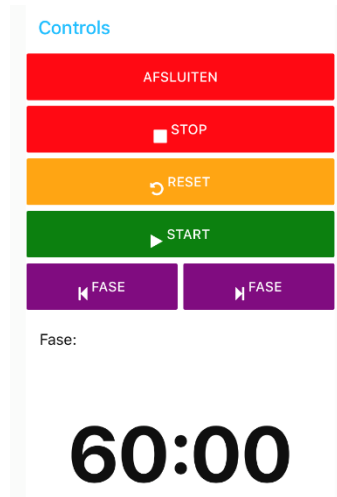
- Vertel dat wanneer de spelers de deur horen sluiten, het spel start en de blinddoeken af mogen. Wens de groep succes en veel plezier.

- Na het vastzetten loop je naar de controleroom en **druk je op Start.**

3.2 Tijdens het spel

Wanneer de groep bezig is, ben jij degene die hen in de gaten houdt. Je volgt het verloop van het spel, je geeft hints die gevraagd worden, geeft ze soms een ongevraagde aanwijzing als ze echt erg achter lopen en let op of ze voorzichtig omgaan met de voorwerpen in de kamer. Het is leuk om opvallende dingen na afloop terug te koppelen aan de groep.

CONTROLEPANEEL



Op de foto hierboven zie je het controlepaneel zoals die is weergegeven op je beeldscherm.

Afsluiten	Als je op afsluiten drukt verschijnt in je beeld verschijnt een knop 'wil je echt afsluiten?'. Druk dan op 'afsluiten'. Wacht 1 minuut zie verder hoofdstuk 5. Afsluiten.
Stop	Als je op stop drukt, stopt het spel. In je beeld verschijnt 'wil je echt stoppen?'. Druk dan op 'stop'. Je moet de kamer nu weer klaarmaken voor gebruik.
Reset	De resetknop druk je in als je de kamer hebt opgebouwd en de magnetische deuren dicht wil doen voor de volgende groep. De lampen gaan uit, de muziek start en de magneten gaan werken. Je kunt nu de deuren dicht doen. (Als je de resetknop ingedrukt hebt en de deuren sluiten niet, dan staat er nog een noodknop ingedrukt. Loop ze allemaal langs en trek ze naar je toe.)
Start	De startknop druk je in zodra je de groep hebt opgesloten. Het spel is gestart, de 60 minuten gaan in.
Fase -	Zo keer je terug in een vorige fase (mocht je per ongeluk twee keer op volgende fase gedrukt hebben). Echter een geopende deur sluit niet.
Fase +	Zo ga je naar de volgende fase in het spel. Deze knop gebruik je als de techniek niet meewerkt of de spelers er echt niet uitkomen.
Tijd	De tijd loopt terug van 60 minuten naar 0 minuten. Het spel stopt echter niet zodra de klok bij 0 minuten is. Het spel loopt dus net zo lang door tot het alsnog gehaald wordt, doordat of de cryptex in de sokkel gestopt is of doordat er op stop gedrukt is in het controlepaneel.

NOODKNOP

De groep kan een noodknop indrukken (zowel aanwezig, spionkamer als in het zwarte gangetje). Als een noodknop is ingedrukt, gaan alle deuren open. De tijd blijft echter wel lopen.

HINTS

Hints kun je geven door de microfoon. Deze zet je aan door het schuifknopje omhoog te schuiven (vergeet niet om deze daarna weer naar beneden te schuiven). Probeer te wachten met het geven van hints totdat de groep er zelf om vraagt. Mocht de groep erg achterlopen op schema, ben je vrij om de groep wat te helpen. Onthoud wel dat niet iedereen groep hoeft te ontsnappen, maar het is wel leuk als ze de laatste kamer zien en hier nog zeker 10 minuten kunnen rondbrengen.

Tip: Probeer nooit een oplossing direct te geven, maar eerder de groep de juiste kant op te sturen. Zeg liever “Kijk nog een keer goed naar de vorm in de wereldbol” dan “De puzzelstukjes moeten jullie in de wereldbol leggen.” Probeer het Aha!-momentje van de groep niet te ontnemen!

Ter inspiratie van (rijmende) hints, in zowel het Engels als het Nederlands, kun je in de bijlage een overzicht vinden van allerlei aanwijzingen.

3.3 Na afloop

Wanneer de groep de cryptex in de sokkel steekt, zijn zij ontsnapt. De overwinningsmuziek klinkt, het planetarium licht op en gaat draaien. Je rent nu de kamer in en feliciteert de groep. Wanneer de muziek stopt, kun je alle vragen van de groep beantwoorden. Vaak vinden groepen het leuk om alle puzzels nog een keer langs te gaan, doe dit vooral als hier tijd voor is!

Als je klaar bent moet je verschillende dingen doen:

- Vertel de groep dat we een kist met verkleedspullen hebben. Als zij verkleed zijn maak je een foto. Doe dit altijd buiten, tenzij het regent, donker of heel koud is. De foto's worden iedere week geüpload op de Facebook-pagina, meestal op maandag. Vraag of ze dit oké vinden. Er is op de computer ook een mapje voor mensen die niet op facebook willen.

Let op: Maak je de foto binnen, zorg er dan voor dat je deze in de hoek bij de windmolen maakt, zodat er geen puzzels en verborgen ruimtes te zien zijn. Zorg er ook voor dat de cijfercode op de cijferbox niet te lezen is.

- Vraag aan de groep of ze nog wat van de kamer in hun zakken hebben.

- Vraag of ze een recensie willen achterlaten (bijv. Op www.escaperoomnederland.nl, www.escapetalk.nl of op google.

- Tot slot zeg je de groep gedag en begin je met de opbouw van de kamer!

4. De kamer opbouwen

Na afloop van de shift is het jouw taak om de rommelige kamer op te bouwen. Het stappenplan:

I. Grachtmuur

- Zorg ervoor dat alle blinddoeken weer in de bak liggen.
- Zorg ervoor dat alle handboeien in de ontvangstruimte in de lade liggen.
- Zorg ervoor dat de cijfercode op de windmolen niet of amper leesbaar is.
- Zet de cijferbox op de juiste code (35246). Hang de handboeisleutel aan het haakje. Schuif de rode balk in het gat aan de onderkant van de cijferbox, zodat de handboeisleutel omhooggaat. Duw alle balken zo dat er geen cijfers zichtbaar zijn. Haal de rode balk eruit, de sleutels blijven in de cijferbox hangen.

II. Laboratorium

- Leg alle kompassen terug: een in het vitrinekastje, een andere bij de opgezette fret (let op: de weegschaal is magnetisch, kompassen die hierin liggen gaan sneller stuk, leg ze dus niet hier in); de een derde in de dekenkist; de vierde in de kluis.
- Sluit het kistje met het spiegeltje en leg hier een bontje overheen, zodat de opening niet zichtbaar is.
- Leg het ontcijferplankje op het trappetje onder het vossenschilderij.
- Eventueel overige spullen neem je mee naar de werkkamer.

III. Spionkamer

- Hang het vosje weer terug in het luik, met het schuifslot net op het randje, waardoor het luik makkelijk opengaat (en het schrik-effect groter is).
- Ruim de spionkamer verder op (losse onderdelen netjes in de kast, tapijt recht, etc.).
- Haal de drie pinnen uit het schilderij.

IV. De drie pinnen

- De eerste pin (zonder kurk) moet in de dekenkist.
- De tweede pin (zonder kurk) moet in het bureau bij de deur, in de geheime verticale lade
- Open het luikje onder de watertoren met de lange sleutel aan de sleutelbos.
- Zet de plastic bak onder het kraantje en draai het kraantje open - Draai het kraantje weer dicht, sluit het luikje en giet het water uit de plastic bak terug in de ton.
- Doe de pin met de kurk in de watertoren. Laat de pin er langzaam invallen en laat vervolgens de kurk op de pin vallen.
- Zet de lege waterkan in de kist.

V. Puzzelstukjes

- Ruim de puzzelstukjes van de globe op: de vossenkop ligt in de kluis; het grootste stuk in la van bureau, het kleinste stuk onder in de koepel in de boekenkast, het lange stuk onder het schuifbare stuk van het bureau bij de deur en de overige twee stukjes in een van het bureau bij de deur en in de lade van de spiegelkast.
- Sluit tot slot de globe.

VI. Dekenkist

- Zorg ervoor dat de volgende vier objecten in de kist liggen: een metalen pin (zonder kurk), het gedicht, een kompas en de waterkan.

VII. Kluis

- Zorg ervoor dat de volgende drie objecten in de kluis liggen: het puzzelstukje van de vossenkop (middelste), een kompas en de cijferreeks van het tweede symbool.
- Sluit vervolgens de kluis en hang de sleutel boven in de boekenkast, het oog van de sleutel om de ene schroef heen en de rest van de sleutel leunend op de andere schroef.

VIII. Bureau

- Zorg ervoor dat de volgende objecten op het bureaublad liggen: de aanwijzing van de tegels, de cryptex (dicht), het cryptex-papier met daarop de symbolen, een schoon krijtbordje met griffel/krijtje.

IX. Boekenkast

- Zorg ervoor dat het boek met het man-vrouw symbool in het midden staat en de boeken netjes staan.
- Zorg ervoor dat je de sleutel van de kluis bovenin de kast hebt gehangen.

X. Schaakbord

- Zorg ervoor dat de schaakstukken op de juiste manier zijn opgesteld (zie foto hieronder).

XI. Tapijten

- Leg de tapijten weer zoals ze horen (boven de afgebeelde schaakstukken op de grond).

XII. Spiegelkast

- Zorg ervoor dat de monnikspijen weer netjes in de kast hangen en dat ze niet uitsteken wanneer je de deur dichtdoet.

XIII. Laatste Check!

- Controleer nogmaals of je alles op de juiste plek hebt liggen, alvorens je de magneten aan zet.

XIV. Spel in 'Resetfase' zetten

- Nu de kamer weer is opgebouwd, druk je in de controlekamer op reset. Het licht in de kamer gaat uit en de magneten gaan aan. De muziek start. Nu kun je alle ruimtes met magneten sluiten: de grachtdeur, spiegelkast, dekenkist, de schilderijdeur en de boekenkast.

- Mocht het zo zijn dat je de resetknop hebt ingedrukt en de magneten doen het niet, controleer dan of er niet nog een noodstop is ingedrukt! Trek vervolgens aan deze noodstop, druk hem opnieuw in en trek er vervolgens weer aan. Je kunt nu opnieuw de resetknop indrukken.



De kamer is nu weer klaar om gespeeld te worden!

5. Afsluiten Mysterium

Als de laatste shift van de dag voorbij is, is het van belang het Mysterium ook weer op een correcte manier af te sluiten. Hieronder het stappenplan:

1. Zorg er dus voor dat de kamer altijd is opgeruimd, zodat degene die de volgende shift doet gelijk kan beginnen.

Ben je de laatste van de dag en verschilt de temperatuur binnen aanzienlijk met die van buiten? Zorg dan dat de grachtdeur met een slotje wordt gesloten, zodat deze niet 's nachts openwaait.

2. Verstuur de foto's van de groep(en) en zet de foto's in het juiste mapje in het Archief (passend bij de week).

3. Leeg de vochtvreter en zorg dat deze aan staat. Als je in de controlroom een verwarming of airco aan had staan, trek deze stekker dan weer uit het stopcontact.

4. Zorg dat de ontvangstruimte netjes is. De kleding netjes in de verkleedkist (liefst niet alleen een trouwjurk boven, maar wat variatie in gewaden), hoeden en pruiken in de mand. Gebruikte kopjes e.d. afgewassen. Controleer ook of de wc netjes is, doe er eventueel wat bleek in of haal er een doekje over.

5. Druk in het controlepaneel op de knop 'afsluiten'. Hierna wacht je minimaal een minuut voor je de schakelaars uit zet.

6. Zet de schakelaars uit. Twee rechts naast de computer, een achter de bureaustoel, en de laatste naast de deur bij de ingang.

7. Haal het uithangbord weer binnen.

8. Sluit de buitendeuren (beiden) en laat de sleutel achter in het desbetreffende sleutelkastje.

6. Puzzels & Oplossingen

In dit hoofdstuk vind je een overzicht van de puzzels in de kamer en in welke volgorde de groep deze moet uitvoeren.

1. De spelers moeten in de windmolen blazen. Op de wieken van de windmolen staat de cijfercode **35246**. Wanneer deze wordt ingevoerd bij de cijferbox aan de rechterkant van de grachtenmuur, vallen de sleutels van de handboeien naar beneden.
2. Op het bureau ligt een tekening van een zwaartekracht-piramide, met daaronder zes vierkantjes getekend. Wanneer men op de zes tegels in de kamer staat, zal de spiegelkast openen.
3. In de spiegelkast leest men *'Look where men and women come together'* en **het symbool van een oog** en het getal **86**. Dit verwijst zowel naar het **eerste symbool** van de cryptex, als naar een boek in de boekenkast met daarop het teken voor 'man' en 'vrouw'. Op bladzijde 86 staat de tekst *'Look above me'* omcirkeld.
4. Wanneer men bovenin de boekenkast kijkt – waar de boeken oorspronkelijk stonden – vindt men de sleutel van de kluis. In de kluis bevinden zich een kompas (voor later in het spel), een cijferreeks (**tweede symbool, antwoord 87**) en een puzzelstukje van een vos.
5. Het puzzelstukje van de vos moet in de globe worden gelegd (met de gravure omhoog). Hierdoor openen de dekenkist en de grachtendeur zich. Daarin bevindt zich één pin, een gedicht, een kompas (voor later in het spel) en een kan voor water.
6. De waterkan kan bij de grachtendeur gevuld worden met water uit de pomp. Door dit water in de watertoren te gieten, komt de tweede pin met een kurk omhoogdrijven. Een derde sleutel vindt men in het verticale laadje in het bureau van de deur. De drie pinnen moeten in het schilderij van de deur op de drie plekken die het gedicht aangeeft (**hand, oog en hart**). Het schilderij opent zich.
7. In de spionkamer kun je aan het wiel draaien. Dan lichten er op de spiegelkast drie getallen op: 7, 80 en 2. Samen opgeteld horen deze bij het **derde symbool (antwoord 89)**.
8. Op de doorkijkspiegel staan vier vlakken die verwijzen naar de tapijten op de grond, waaronder men vier afbeeldingen van schaakstukken vindt. Als deze vier schaakstukken op de bijbehorende coördinaten op de doorkijkspiegel worden gezet, opent de boekenkast zich: **witte koning op D7, witte toren op A5, zwarte koningin op E3 en zwarte paard op F6**.
9. In het laboratorium zijn er twee kompassen te vinden (in het vitrinekastje en bij de fret). Op de tafel met de lijnen en de getallen moeten vier kompassen worden gelegd. Deze moeten gevolgd worden om bij het getal bij **het vierde symbool** te bereiken (**antwoord 18**).
10. Wanneer de kompassen op de tafel liggen, gaat het licht uit en begin het oog van de vos te schijnen. Door de twee spiegels open te zetten en precies te schijnen, komt de lichtstraal uit bij één getal. Deze correspondeert met **het vijfde symbool (antwoord 84)**.
11. Wanneer alle getallen bij alle symbolen zijn gevonden (**86 – 87 – 89 – 18 – 84**), moet men met het ontcijferplankje de getallen omzetten in letters. Op het ontcijferplankje staat geen 8, deze moet weggelaten worden. Wanneer men de 6-7-9-1-4 omzet krijgt men het woord **SOLIS** dat ingevoerd moet worden in de cryptex. De cryptex opent zich en moet in de sokkel worden gedrukt. 'Solis' komt van Zon, het eeuwige licht.

7. Wat te doen als...? (FAQ)

In dit hoofdstuk worden verschillende, regelmatig voorkomende, situaties besproken en wat je daarin mag/kunt doen.

WAT MOET IK DOEN ALS DE GROEP TE LAAT IS?

We vragen onze groepen 10 minuten voor aanvang van de shift aanwezig te zijn. Mocht de groep te laat zijn, kun je ze bellen d.m.v. hun telefoonnummer in de WhenIWork app. Mochten groepen echt te laat zijn, kun je verschillende dingen doen: A) het spel inkorten, dus bijvoorbeeld maar 45 minuten laten spelen; B) het introductieverhaal inkorten (voorkeur); C) de groep niet boeien en ze zo de eerste opdracht over te laten staan. Als de groep meer dan een half uur te laat is kunnen zij niet meer spelen. Zij krijgen hun geld ook niet terug, tenzij er echt sprake is van overmacht (bijvoorbeeld bij een hevige sneeuwbuï, etc.)

WAT MOET IK DOEN ALS ER IETS KAPOT IS?

Als er iets kapotgaat, kijk je in de reservelade in de kast in de controlekamer of er een reserveonderdeel is. Zo ja? Vervang het kapotte onderdeel en ga verder. Mocht er geen reserveonderdeel zijn en heeft het kapotte onderdeel een waarde in het spel (geen decoratie), geef dit dan zo snel mogelijk door. Meld het defect ook ALTIJD in je evaluatieformulier! Dit ook doen bij een vervangen lampje of kompas.

WAT MOET IK DOEN ALS DE MAGNETEN NIET AANGAAN?

Als de magneten niet aan gaan, of het spel wil niet resetten, check dan eerst alle noodknoppen. Een noodknop mag niet ingedrukt zijn. Daarnaast kun je proberen alle schakelaars weer uit te zetten, even te wachten en opnieuw aan te zetten.

WAT MOET IK DOEN ALS DE NOODKNOP IS INGEDRUKT?

De noodknop is bedoeld voor noodsituaties! Mocht de knop per ongeluk worden ingedrukt tijdens het spel? Loop dan naar de noodknop die was ingedrukt en trek deze er weer uit, laat eventueel aan groep zien dat de knop is ingedrukt.

Het spel hoeft niet meer opnieuw gestart te worden. Het spel loopt namelijk gewoon door. De noodknop moet uitgetrokken worden als deze per ongeluk ingedrukt was. De magneten worden weer actief op het moment voor het indrukken van de noodknop. Na het sluiten van de magneten kan het spel weer hervat worden.

WAT MOET IK DOEN ALS DE GROEP VERVELEND IS?

Er zijn soms groepen die vervelend zijn... Probeer de groep eerst rustig te vermelden dat er niets gesloopt mag worden en dat er geen kracht gebruikt mag worden! Blijft de groep vervelend, en zijn ze onzorgvuldig aan het omgaan met de spullen? Stap dan de kamer binnen en meld op een strenge toon dat er voorzichtig gedaan moet worden!

Blijft de groep nu nog steeds doorgaan? Druk op Stop en/of de noodknop en verzoek de groep het Mysterium te verlaten!

Als je bij binnenkomst merkt dat de groep dronken is, laat ze dan niet spelen en vertel ze dat het niet is toegestaan de kamer te betreden in dronken toestand! Dit staat ook geschreven in de algemene voorwaarden waar mensen bij het boeken mee akkoord gaan. (www.mysterium.nl/algemene-voorwaarden/)

WAT MOET IK DOEN ALS DE SLEUTEL VAST ZIT IN DE WATERTOREN?

Tijdens het spel: Geef de groep de reservepin en zeg dat ze niets meer met het water hoeven te doen.

Na afloop van het spel: Als de sleutel vast zit in de buis probeer hem er dan eerst uit te halen met het water nog in de buis. Tik zachtjes tegen de buis aan zodat de kurk weer naar boven komt drijven. Je kunt ook de magneet gebruiken aan het touwtje of met een ijzerdraadje aan de slag. Je kunt met de magneet de kurk omhoog krijgen en zo de gehele pin uit de watertoren te krijgen.

OVERIGE PROBLEMEN OF VRAGEN:

Met vragen kun je altijd bij je mede-escapisten in de groepsapp terecht. Bij problemen die je niet zelf kan oplossen, bel een van de noodnummers.

Bijlage 1: Hints!

Algemene hints:

- De laatste XXX minuten hebben geslagen. Willen jullie mij nog om een hint vragen?
- Cornelis heeft nog geen zin om te schaken. Willen jullie een hint voor jullie op een dwaalspoor raken?
- Jullie goede start begint te vervagen. Wellicht tijd om om een hint vragen?
- Willen jullie nog vragen om een hint, voordat je met (...) begint?
- Sommigen van jullie zijn te koppig voor een hint, ik vraag me af of je zo de oplossing wel vindt.
- (De eerste) XXX minuten zijn voorbij, willen jullie nog een hint van mij?
- Probeer in plaats van de cryptex eerst de puzzels op te lossen. Anders krijg je problemen met mij en mijn vossen!
- Schrik niet, jullie krijgen bezoek, dat hoort niet bij het spel. Iets klopt niet in de kamer, de uitleg krijgen jullie later wel.

Windmolen en cijferbox:

- Een tip voor de personen in beide hoeken. Jullie moeten naar Romeinse cijfers zoeken.
- Laat u leiden door de wind, zodat u de sleutel vindt.
- Wat zijn jullie voor halve zolen! Neem een kijkje bij de molen!
- Beste mensen, wees een stil... Door te blazen bij de molen zie je wat je wil...
- De klok is er enkel voor de tijd. Van blazen bij de molen, krijgen jullie een spijt.
- De code is juist en hoort inderdaad bij de kast. Schuif de balken heel precies, anders zit je voor altijd vast.
- De code beginnend met 3 is een fijne. Zet de ballen precies op de witte lijnen.
- Jullie hebben de sleutel, maak jezelf maar los. Anders word je straks nog voer voor mijn vos.

Staptegels:

- Wellicht helpt het om de afbeelding van de boom erbij te pakken. Hierop staan getekend: 6 vierkante vlakken.
- De appel die valt staat voor zwaartekracht. Gebruik je lichaamsgewicht, daar al aan gedacht?
- De tegels zijn waar jullie nu iets mee moeten. Bevinden zij zich al onder jullie voeten? (Alleen als ze er echt niet uitkomen!)

Spiegelkast, het man/vrouw-boek:

- Zeg, denken jullie dat die kast voor niets opengaat. Loop er heen en lees wat er staat!
- In plaats van D8 staat er iets anders in de kast. Kijk nog eens goed, dan zien jullie het vast.
- Het getal in de kast komt overeen met het boek. Lees het nog eens, en ga dan op zoek.
- Het getal 86 hebben jullie al gevonden. Vergeet niet dat er nummers op alle pagina's stonden.
- Een symbool van een heer. Een symbool van een dame. Ergens op een boek komen zij samen.
- De plek waar jullie beter moeten zoeken, is de plek boven de boeken.
- De hint vonden jullie in een kast, het antwoord in een ander.... Jullie zoeken een symbool, man en vrouw vinden hier elkander.
- "Look above me" lazen jullie hier en dus moeten jullie beter zoeken. Kijk dan wel op de plek boven de boeken.

Kluissleutel en de kluis:

- Jullie moeten beter zoeken... Op de plek boven de boeken.
- Jullie denken hier is iets niet pluis. Maar de sleutel past toch écht op de kluis.
- Cornelis is de boel bewust aan het verstieren. De sleutel past in het slot, maar heeft zware scharnieren.
- De sleutel past, maar de deur is een beetje zwaar. Ga je gang, probeer het maar.

Cijferreeks:

- Om het cijfer bij het 2^e symbool te bereiken, zullen jullie de cijferreeks/het probleem vanuit een ander perspectief moeten bekijken.

Wereldbol:

- Terwijl Cornelius zich als kluizenaar aan deze plek verbond, reisden zijn vossen de hele wereld rond.
- Open de globe, net als uw geest. Daar vinden jullie de puzzel, waarnaar jullie op zoek zijn geweest.
- De houten stukken hebben een boven en onder. Leg ze goed neer, anders krijg je gedonder.

Dekenkist en de drie metalen pinnen:

- Na het middelste puzzelstekje verscheen er ergens licht. Op twee plekken is iets geopend, en niet langer van dicht.
- Willen jullie hier ooit nog uitkomen. Zullen jullie water moeten durven laten stromen.
- Gij zal hier nog lange tijd blijven. Als u niets naar boven laat drijven.
- Voor de laatste pin zal water moeten stromen, luister goed waar dat vandaan zal komen
- Dankzij de puzzel is er nog een deur opengegaan... Waar haal je in Utrecht water vandaan?
- Als de kurk niet omhoogkomt, zit hij misschien vast. Door te kloppen op de buis, zorg je wellicht dat hij zich aanpast.
- De derde pin is volledig zoek! Hij zit in een laadje dat lijkt op een boek!
- Een derde pin ligt in het dressoir verborgen. Vind deze in de een verticaal laadje of blijft opgesloten tot morgen...
- Goed dat jullie mijn hulp niet vrezen. Vergeet niet het gedicht goed te lezen.
- Ik heb mijn twijfels, zijn uw zielen wel puur. Steek de drie pinnen in het schilderij aan de muur.
- Jullie waren goed bezig met het schilderij. Met een duw tegen het handvat, komt het misschien vrij.

Draaiwiel:

- Bij het draaien aan het wiel, geven cijfers licht. Kijk goed om u heen, ze zijn niet altijd in het zicht.
- Draai aan het wiel en draai het goed. Weet ook dat je bij de spiegelkast wezen moet.
- Draaien aan het wiel zal cijfers laten verschijnen. Kijk goed om je heen, want deze zullen ook weer verdwijnen.

Schaakbord:

- Kijk goed op de vloer en dan door het raam, om te zien waar de spelers écht moeten staan.
- Vier schaaklocaties naar waar jullie stukken verplaatsen moeten. Welke vier dit zijn, vind je onder jullie voeten.
- Controleer nog eens goed, ik ben heus niet gek. De schaakstukken staan nog niet allemaal op de juiste plek.
- Met het schaakspel moeten jullie nog even doorbijten. Het raam is een plattegrond van de tapijten.

Kompastafel:

- De getallen hebben jullie gevonden, gebruik alleen die waar de lichten achter stonden.
- Noord, oost, zuid, west. Gebruik de vier kompassen voor de volgende test.
- Gebruikt de kompassen op een rij en maak Suzanne echt heel blij.
- Gebruik de vier kompassen op een rij. Volg de lijn en er komt een getal vrij.
- Wanneer je de kompassen volgen zal, kom je uit bij een getal.

Lichtstraal:

- Volg de straal van het licht. In de spiegels ziet u meer dan u eigen gezicht.
- In de laatste kamer is één spiegel (/zijn twee spiegels) nog niet in het zicht. Vindt deze en volg de straal van het licht.
- Het 5e getal vinden jullie via de straal van het licht. Schijn precies op de zon en ene getal komt in het zicht.
- Volg de straal van het licht. In de spiegels ziet u meer dan u eigen gezicht.

De cryptex:

- Vijf symbolen, vijf keer een getal. Spreek hardop en zeg mij: welke hebben jullie al?
- Jullie hebben de informatie om de cryptex te kunnen maken. Stop met zoeken en laat jullie hersens kraken.

Bij een niet-ontsnapping:

- Helaas, jullie tijd is nu voorbij. Komen jullie nu nooit meer vrij? Maak je geen zorgen, mijn assistent houdt zich niet langer voor jullie verborgen.
- Ik laat jullie niet langer lijden. Mijn assistent komt jullie bevrijden.

Weet jij meer rijmende hints? Dan ben jij een held! Je mag ze hier bij schrijven, was dat je al verteld?

Engelse Hints:

General:

- If you are stuck and don't know what to do, it might be wise to ask for a clue.
- Cornelis does not want to *play chess* right now. You must find *a symbol on a book* somehow.
- X minutes have passed/ X minutes are left, time is running out for you/would you like to ask for a clue?

Windmill:

- The code is correct and belongs to the box. But the other way around, or you'll be dinner for my fox.
- The people in both corners, are you blind? Roman numerals are what you both can find.
- Look for numbers in your two corners of the room, find the solution to avoid your doom

Stepping tiles:

- Look at the drawing of the tree - the apple stands for gravity.
- You will need to use the drawing of the tree. The apple that falls stands for gravity.
- You will need to use the tiles now. To do so, use the card with the tree somehow.

Book:

- Except for men and women, there's something else written there. So step back in the closet, and give it a good stare.
- For a male and female symbol you need to look. They come together, somewhere, on a book.
- The book told you to 'look above me', search the location of the books to find a key.
- The place where you need to take a better look, is the place above the book!
- You keep finding out more about the game we play. The key does fit in the safe, believe what I say.

Globe + pins:

- Open the globe and open your mind. There is the puzzle you need to find.
- You've solved the puzzle and passed the test, something opened, have a look at the chest.
- By solving the puzzle, you triggered a light on the floor. Something first was closed, but not anymore.
- A pin, you must find one more, search through the cabinet near the door.
- You need a third pin, and I'll tell you where to look / it's hidden in a drawer that looks like a book.

Chess:

- Four chess locations can open a door. Which chess pieces to use, you can find on the floor.
- Keep reading the window from behind the door, but use it as a map of the carpets on the floor.
- Look through the window at the tapestries on the floor to see what the chess paintings are for.

Compasses:

- North-East-South-West, use four compasses for your next test.
- Put four compasses on the table now. You need to follow the lines somehow.

Lightbeam:

- You can find the last number by shining a light on the sun. It is there – with patience – that the last number can be won.
- Use two mirrors to guide the beam of light. If you do this perfectly, one number will be bright.

Cryptex:

- 5 symbols and 5 numbers to find. Read them to me - out loud - if you don't mind.